

<b>der Quatsch quatschen</b>	<b>quieken</b>	<b>quer</b>
<b>quetschen</b>	<b>die Quittung</b>	<b>der Quark</b>
<b>der Qualm qualmen</b>	<b>die Qualle</b>	<b>das Quadrat</b>
<b>das Quartett</b>	<b>die Qual quälen</b>	<b>die Quelle</b>
<b>quaken</b>	<b>bequem</b>	<b>quietschen</b>

Merkkarten

Wörter mit QU – Fang mich, wenn du kannst

der Quatsch quatschen	quieken	quer
der Quatsch quatschen	quieken	quer
quetschen	die Quittung	der Quark
quetschen	die Quittung	der Quark
der Qualm qualmen	die Qualle	das Quadrat
der Qualm qualmen	die Qualle	das Quadrat
das Quartett	die Qual quälen	die Quelle
das Quartett	die Qual quälen	die Quelle
quaken	bequem	quietschen
quaken	bequem	quietschen

Wegkarten

Wörter mit QU – Fang mich, wenn du kannst

## Spielanleitung

Alle Karten ausschneiden und laminieren. Für jeden Mitspieler wird dann noch 1 Püppchen benötigt.

Die Wegkarten werden gemischt und zu einem Kreis ausgelegt. Bei 2 Mitspielern genügen 12 Karten für den Anfang, bei älteren Spielern können es auch mehr sein. Bei mehr als 2 Spielern sollten pro Spieler mindestens 5 Wegkarten zur Verfügung stehen. Eventuell muss man dann den Bogen mit den Wegkarten ein zweites Mal ausdrucken.

Die Spieler stellen ihre Püppchen dann in gleichmäßigen Abständen auf eine Wegkarte.

Die Merkkarten werden ebenfalls gemischt und neben dem Kreis ausgelegt. Bei jüngeren Spielern oder wenn die Anzahl der Karten sehr groß ist, kann man ein paar Karten schon vorab einmal umdrehen und anschauen lassen.

Der erste Spieler beginnt, indem er das Wegkärtchen vor seinem Püppchen umdreht und das Wort darauf vorliest. Dann darf er versuchen das passende Merkwortkärtchen umzudrehen. Hat er das richtige Wort erwischt, geht es für ihn ein Feld vor und er darf sein Glück beim nächsten Feld versuchen. War es falsch, bleibt er stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Erreicht ein Spieler das Feld hinter einem anderen Spieler, muss er versuchen ihn zu überspringen. Gelingt ihm dies, hat er die Runde gewonnen. Bei mehreren Mitspielern kann man auch vereinbaren, dass man dann einen Punkt bekommt. Wer als Erster 3 Punkte hat, ist der Sieger.

Ich führe auf diese Art gerne Merkwörter zu Regelschreibungen ein. Aber auch Diktatwörter und Wörter, die häufig von dem Kind falsch geschrieben werden, lassen sich auf die Art gut wiederholen.

Nach Abschluss des Spiels erfolgt dann meistens eine Übung, bei der die Wörter aus dem Spiel noch einmal zum Einsatz kommen. Hier kann das Kind dann zeigen, was es behalten hat.

Natürlich lässt sich mit den kleinen Karten auch ein ganz normales Memory spielen. Oder man hängt die großen Karten an eine Wäscheleine und versteckt die kleinen im Zimmer und lässt suchen, bis jeder Spieler einen kompletten Kartensatz gefunden hat. Das geht angesichts des Materialumfangs aber am besten zu zweit.

Viel Spaß und viel Erfolg!

Infos:

Die Karten wurden mit Open Office erstellt. Die verwendete Schriftart ist Gruschudru von Florian Emrich.

Wörter mit QU – Fang mich, wenn du kannst